



Le scelte strategiche

- 3** Aspetti generali
- 12** Priorità desunte dal RAV
- 14** Obiettivi formativi prioritari
(art. 1, comma 7 L. 107/15)
- 16** Piano di miglioramento
- 27** Principali elementi di innovazione
- 39** Iniziative previste in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR



Aspetti generali

Priorità strategiche e priorità finalizzate al miglioramento degli esiti

ASPETTI GENERALI

Dal percorso autovalutativo effettuato le priorità individuate sono quelle relative ai risultati delle prove standardizzate nazionali e alle competenze chiave europee. Nel triennio precedente tutto il lavoro di programmazione, relativo al miglioramento e alle scelte organizzative, è stato finalizzato al raggiungimento degli obiettivi indicati nel Rav che si leggono riproposti anche nel Piano di Miglioramento. Dalla lettura degli ultimi esiti delle rilevazioni nazionali standardizzate in matematica si è registrato un miglioramento soprattutto nella scuola primaria dove il livello dei risultati era inferiore alle scuole regionali di riferimento. Nonostante i risultati positivi, si è ritenuto opportuno non modificare gli obiettivi di risultato per un altro triennio al fine di monitorare un necessario consolidamento ed efficacia delle azioni didattiche e di programmazione intraprese. Considerando i bisogni formativi espressi dal territorio e le risorse a disposizione, il presente piano è teso soprattutto a migliorare l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza garantendo la personalizzazione degli interventi didattici e più in generale esso tende a:

- **Affermare il ruolo centrale della scuola nelle società della conoscenza**
- **Innalzare i livelli di istruzione e delle competenze degli studenti**
- **Contrastare le disuguaglianze socio-culturali e territoriali**
- **Prevenire l'abbandono e la dispersione scolastica**
- **Realizzare di una scuola aperta al territorio che sia punto di incontro e di riferimento culturale**
- **Garantire del diritto allo studio, delle pari opportunità di successo formativo e di istruzione permanente dei cittadini attraverso la piena attuazione dell'autonomia.**

Per raggiungere tali finalità sarà opportuno concentrarsi su alcuni snodi strategici sia didattici che organizzativi:

§ **innovare l'azione didattica** nell'ottica degli obiettivi di processo del Rapporto di



Autovalutazione;

- § **continuare a sperimentare nuovi percorsi educativo-didattici;**
- § **approfondire la tematica valutativa** in un'ottica di attenzione sempre maggiore alla valutazione formativa e non solo selettiva;
- § **potenziare il lavoro di team dipartimentale;**
- § **continuare la revisione della proposta progettuale** della scuola nell'ottica della continuità verticale (scuola infanzia – primaria e secondaria);
- § **formulare progetti extracurricolari** volti a privilegiare il recupero e la motivazione e la socialità

STRATEGIE DIDATTICHE E METODOLOGICHE

Nel tendere alle finalità indicate l'istituto individua quali strategie quelle didattiche metodologiche ed intende applicare in particolare le seguenti:

ADOZIONI DELLE STRATEGIE
q Lezioni frontali
q Lezioni interattive, operative (ricerche, dibattiti, interviste)
q Lavoro individuale e/o di gruppo per fasce di livello
q Lavoro di gruppo per fasce eterogenee
q Lavoro a classi aperte
q Attività interdisciplinari
q Brain storming
q Problem solving
q Role Play, giochi di simulazione
q Discussione guidata
q Attività di recupero, consolidamento e potenziamento
q Didattica breve
q Gruppi di lavoro: cooperative and collaborative learning
q



Lettura, interpretazione e produzione di tabelle, grafici e modelli

q Intervento di esperti esterni

q Stesura di relazioni

METODOLOGIE E SUSSIDI

1) Didattica progettuale che

- ∅ favorisce l'apprendimento globale partendo da una situazione problematica da risolvere, utilizzando gli errori come strategie di percorso
- ∅ sviluppa conoscenze, capacità e competenze che rendono l'allievo capace di "imparare facendo" attraverso l'assolvimento di un compito che prevede la realizzazione di un prodotto mediante un percorso progettuale
- ∅ promuove la capacità di sapersi orientare e prendere decisioni

2) Didattica laboratoriale che

- ∅ favorisce e sollecita la motivazione, gli interessi e la curiosità degli alunni sviluppando la capacità di rielaborazione critica e creativa
- ∅ consente ai docenti di affrontare con gli alunni, in attività di gruppo ed individuali i vari problemi cercando procedure e strumenti didattici adeguati
- ∅ promuove lo sviluppo di abilità e conoscenze
- ∅ attraverso il percorso della problematicizzazione-ricerca-azione, rende tutti i soggetti protagonisti del processo formativo
- ∅ promuove attività finalizzate all'avviamento dell'alunno all'apprendere

3) Didattica reticolare che



- ∅ costruisce unità di apprendimento
- ∅ stabilisce interazioni e relazioni tra le unità di apprendimento
- ∅ definisce un reticolo di saperi tra loro collegati
- ∅ contribuisce alla strutturazione dei percorsi modulari

Saranno utilizzati tutti i sussidi didattici presenti nell'ambiente scolastico o comunque reperibili nel territorio.

PRINCIPALI ELEMENTI DI INNOVAZIONE

L'azione didattica muoverà dalla ricerca-azione su alcuni elementi innovativi indicati qui di seguito: innovare non significa reinventare ogni volta una disciplina e la sua metodologia. Innovare, secondo noi, è rivedere le abitudini e la quotidianità alla luce delle ricerche e dei risultati di apprendimento più recenti. Nello specifico, non si tratta dunque di riscrivere la didattica della discipline, ma di partire dai bisogni dei nostri alunni, riferirsi ai curricula e alle migliori esperienze internazionali, selezionare obiettivi e percorsi significativi, sperimentare in un percorso di ricerca – azione rendendo sistematico l'approccio laboratoriale accanto alla lezione frontale, non più prevalente.

- DALLA DIDATTICA A DISTANZA ALLE CLASSI VIRTUALI IN PRESENZA

Dopo la trasformazione digitale imposta dall'esperienza della Didattica a Distanza occorre senza dubbio capitalizzare le competenze professionali e personali in modo che l'innovazione digitale possa integrarsi nei modelli tradizionali di insegnamento e apprendimento in presenza e promuovere un'educazione più accessibile, inclusiva e in grado di preparare gli studenti di oggi ai lavori del futuro. Ma la didattica a distanza ha evidenziato anche carenze formative digitali negli alunni che, lasciati spesso soli nell'approccio con le nuove tecnologie, non costruiscono competenze specifiche e propedeutiche all'uso degli strumenti digitali per la didattica. Le sfide che il nostro istituto intende accogliere sono:

- lavorare sul curricolo in modo deciso, sistematico per introdurre competenze digitali avanzate
- propagare innovazione digitale al servizio di tutte le discipline contaminandole con nuovi



linguaggi, in ottica interdisciplinare

- educare al benessere digitale, ad un uso equilibrato delle risorse digitali
- considerare l'educazione digitale come una delle leve per il raggiungimento di obiettivi sociali quali inclusione, benessere, opportunità per un apprendimento efficace e significativo.

- IL SOCIAL EMOTIONAL LEARNING

Il Social Emotional Learning è una metodologia che mira a costruire competenze personali per muoversi con consapevolezza e sicurezza all'interno della scuola, nelle relazioni interpersonali, nella società.

L'approccio metodologico promuove cinque dimensioni nella sfera socio-emotiva, che possono essere esercitate e apprese durante il percorso formativo:

la consapevolezza emotiva

l'autoregolazione emotiva

la capacità di prendere decisioni responsabili

le abilità relazionali

la consapevolezza sociale

È evidente che saper riconoscere e gestire le emozioni, decidere consapevolmente, agire in modo etico e responsabile, può trasformare la scuola in un luogo educativo realmente inclusivo e condiviso.

I programmi sono ideati e ritagliati su misura per classi, scuole ed età diverse. L'approccio al SEL consente di avvicinare bambini e ragazzi ad un apprendimento in chiave socio-emotiva a ogni livello di studio.

-IL DEBATE

Il Debate è una metodologia riferita alla capacità di argomentare e controargomentare, che permette di acquisire competenze trasversali (le cosiddette "life skill", saper risolvere i problemi



- saper prendere decisioni - creatività - senso critico - autoconsapevolezza - capacità relazionali - comunicazione efficace - gestione delle emozioni - gestione dello stress - empatia, così come dettagliate dall'OMS1. Il Debate può essere disciplina curricolare (come nel mondo anglosassone), oppure metodologia trasversale e consiste in un confronto nel quale due squadre (composte ciascuna di due o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dall'insegnante, favorendo il cooperative learning e la peer education non solo tra studenti, ma anche tra docenti e tra docenti e studenti.

Il Debate affonda le radici nell'oratoria classica. Se si guarda alla storia dell'arte del parlare è necessario sottolinearne non solo l'origine classica, ma, allo stesso tempo, il suo legame intrinseco con l'esercizio democratico della parola come espressione stessa dell'identità sia personale che civile. Nel Medioevo il curriculum scolastico è caratterizzato dal trivio (grammatica, retorica e dialettica), su cui si fondano le facoltà linguistiche espressive e speculative della modernità.

Nel Debate l'argomento individuato può essere sia tra quelli previsti dalle discipline curricolari, sia un argomento non convenzionale, convincente, spesso provocatorio. Dal tema scelto prende il via un vero e proprio dibattito, una discussione formale, **non libera, dettata da regole e tempi precisi**, per preparare la quale sono necessari esercizi di documentazione ed elaborazione critica. Il Debate permette agli studenti di imparare a cercare e selezionare le fonti, sviluppare competenze comunicative, autovalutarsi e migliorare la propria consapevolezza culturale e, non ultimo, la propria autostima. Il Debate allena la mente a considerare posizioni diverse dalle proprie e a non fossilizzarsi su personali opinioni, sviluppa il pensiero critico, allarga i propri orizzonti e arricchisce il personale bagaglio di competenze. Acquisire "life skill" da giovani permetterà, una volta adulti, di esercitare consapevolmente un ruolo attivo in ogni processo decisionale.

Le fasi del Debate Sinteticamente

Le fasi del Debate possono essere enucleate come segue:

- a. individuazione dei temi e delle discipline: definizione a livello di Consiglio di Classe;
- b. introduzione: presentazione del tema (**topic**) e pronunciamento dell'affermazione del docente (**claim**);
- c. divisione della classe in gruppi di lavoro ("**pro**" e "**contro**");



- d. laboratorio di ricerca a casa e in classe: raccolta di dati e fonti a supporto delle argomentazioni assegnate;
- e. preparazione di argomentazioni e controargomentazioni: lavoro da svolgere a gruppi in classe;
- f. dibattito: esposizione delle tesi "pro" e "contro" (**argument**), almeno 3 "pro" e 3 "contro", e delle prove a sostegno della validità delle argomentazioni: esempi, analogie, fatti concreti, dati statistici, opinioni autorevoli, principi universalmente riconosciuti, ecc.; sintesi e bilanciamento delle stesse;
- g. valutazione: voto sulla singola disciplina (contenuti) e voto sul Debate (ricerca, argomentazione ed esposizione in pubblico). TEMPI Circa un minuto a intervento, sia nella parte propositiva (**Affirmative Phase**), sia in quella di critica rispetto a quanto ha detto prima la squadra avversaria (**Rebuttal Phase**).

LE LINGUE: UN PONTE TRA PASSATO E FUTURO

In una società multischermo, in cui i giovani iniziano ad interagire fin dalla più tenera età con i computer, ci si chiede sempre più spesso che valenza abbia lo studio di lingue "morte" come il latino ed il greco.

La tecnologia di per sé, senza l'apporto delle conoscenze storiche, filosofiche e letterarie e senza quella fluidità mentale che si conquista attraverso lo studio del latino e del greco, è destinata a fallire. La cultura classica è da sempre un veicolo privilegiato per leggere il presente e per comprendere che le conquiste dell'umanità non sono definitive, ma occorre vegliare e analizzare ciò che abbiamo realizzato nel corso della storia per crescere e formarci come cittadini, dotati di spirito critico, consapevoli dei propri diritti e doveri.

Lo studio del latino e del greco apre la mente, insegna a ragionare, spiega la logica, aiuta a comprendere meglio l'italiano e tutte le altre lingue su cui hanno influito. Pertanto il nostro istituto propone lo studio della lingua latina nelle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado e del greco nelle classi terze.

Contemporaneamente però l'espandersi di una realtà sempre più multiculturale porta a ripensare a quali azioni educative e formative siano necessarie per educare le nuove generazioni a crescere in ambienti multilingui e dunque ad inserire il plurilinguismo tra le finalità educative della scuola. Lo sviluppo delle competenze linguistiche rappresenta una condizione



indispensabile per la crescita della persona e per l'esercizio della cittadinanza. Pertanto l'apprendimento delle lingue sarà oggetto di specifiche attenzioni da parte del corpo docente in tutti gli ordini scolastici a partire dal primo anno di scuola dell'infanzia. Il nostro istituto da alcuni anni propone un approccio ludico alla lingua straniera già nella scuola dell'infanzia che verrà potenziato con l'arricchimento da parte di un esperto madrelingua. Grande importanza assumono le certificazioni linguistiche, Trinity, Cambridge, Dele, finalizzate alla costruzione di un percorso linguistico in verticale che parte dalla scuola primaria.

ALLEGATI:

PIANO DI MIGLIORAMENTO/PNSD

Piano di Miglioramento (PdM)

Il presente Piano di Miglioramento si colloca su una linea di stretta correlazione e coerenza con le attività, i progetti e gli obiettivi inseriti nel PTOF, essendone parte integrante e fondamentale: il PDM rappresenta la politica strategica dell'Istituzione per intraprendere un'azione di qualità, alla luce di quanto emerso dall'analisi di istituto. Dal raffronto si è stabilito di finalizzare la pianificazione e l'attuazione del Miglioramento verso tutte le criticità evidenziate dal rapporto di valutazione per promuovere le seguenti finalità:

- Potenziamento delle competenze didattiche delle varie discipline e di cittadinanza attiva e democratica.
- Alfabetizzazione alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini.
- Sviluppo delle competenze digitali degli studenti.
- Potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio.
- Prevenzione e contrasto della dispersione scolastica e del diritto allo studio degli alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati.
- Valorizzazione della scuola intesa come unità attiva aperta al territorio.
- Sfruttare le opportunità offerte dalle ICT per supportare nuovi modi di insegnare, apprendere e valutare.
- Creare nuovi spazi per l'apprendimento e riorganizzare il tempo del fare

PIANO DI MIGLIORAMENTO DISPONIBILE AL LINK

<https://www.comprensivofrosinone2.edu.it/wp-content/uploads/2023/05/PIANO-DI-MIGLIORAMENTO-ultimo.docx.pdf>



Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD)

Il Piano Nazionale Scuola Digitale (PNSD) è il documento di indirizzo del Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca per il lancio di una strategia complessiva di innovazione della scuola italiana e per un nuovo posizionamento del suo sistema educativo nell'era digitale. Con la L. 107/15 viene rilanciata la valenza strategica del PNSD e istituita la figura dell'animatore digitale.

L'attenzione ai bisogni ed alle esigenze di ciascuno, la valorizzazione dei talenti e del merito, la centralità della persona e la formazione integrale rappresentano i cardini imprescindibili dell'azione educativa dell'Istituto Comprensivo Frosinone 2. La sinergia, promossa dalla nostra istituzione scolastica, con il tessuto culturale e socio-economico che ci caratterizza, la necessità di una formazione permanente, la comune volontà di "spendersi" per il miglioramento e la qualità dei servizi da erogare a tutti i fruitori del servizio scolastico, ci prescrivono la predisposizione e l'attuazione di un "Progetto di Scuola Digitale" che, attraverso le sue azioni, possa intervenire fattivamente a dare qualità alla preparazione degli alunni e crescita culturale al territorio.

Il presente piano presenta le azioni ritenute prioritarie e che possono essere un percorso possibile nel triennio 2023-2025. Esse sono aggregate con riferimento ai tre ambiti progettuali assegnati dal PNSD all'animatore digitale che rimangono aspetti necessari e complementari in un progetto dove il successo dipende solo da un organico sviluppo di ogni sua singola parte. Il piano viene presentato nelle corrispondenti tre annualità per una più agevole lettura.

PNSD

<https://www.comprensivofrosinone2.edu.it/wp-content/uploads/2023/05/Piano-digitale-2022-2025.pdf>



Priorità desunte dal RAV

Aspetti Generali

Dal percorso autovalutativo effettuato le priorità individuate sono quelle relative ai risultati delle prove standardizzate nazionali e alla competenze chiave europee. Nel triennio precedente tutto il lavoro di programmazione relativo al miglioramento e le scelte organizzative hanno teso al raggiungimento degli obiettivi indicati. Dalla lettura degli ultimi esiti delle rilevazioni nazionali standardizzate in matematica si è registrato un sensibile miglioramento soprattutto nella scuola primaria dove il livello dei risultati era inferiore alle scuola escs regionali di riferimento ed oggi appare superiore. Nonostante i risultati positivi, dovuti anche all'attuazione puntuale del piano di miglioramento che prevedeva interventi formativi professionali specifici per l'insegnamento della matematica, si è ritenuto opportuno non modificare gli obiettivi di risultato per un altro triennio al fine di monitorare un necessario consolidamento ed efficacia delle azioni didattiche e di programmazione intraprese. Anche per quanto riguarda le priorità ed i traguardi relativi alle competenze chiave europee, gran parte dei traguardi di processo sono stati raggiunti. Tuttavia, al fine di concludere la messa a sistema e l'applicazione degli strumenti generati si è ritenuto opportuno confermare gli obiettivi del triennio precedente. Dunque anche per questo prossimo triennio, considerando i bisogni formativi espressi dal territorio e le risorse a disposizione, il presente piano è teso soprattutto a migliorare l'acquisizione delle competenze chiave di cittadinanza garantendo la personalizzazione degli interventi didattici e più in generale esso tende a:

- ***Affermare il ruolo centrale della scuola nelle società della conoscenza***
- ***Innalzare i livelli di istruzione e delle competenze degli studenti***
- ***Contrastare le disuguaglianze socio-culturali e territoriali***
- ***Prevenire l'abbandono e la dispersione scolastica***
- ***Realizzare di una scuola aperta al territorio che sia punto di incontro e di***



riferimento culturale

· Garantire del diritto allo studio, delle pari opportunità di successo formativo e di istruzione permanente dei cittadini attraverso la piena attuazione dell'autonomia.

● Competenze chiave europee

Priorità

Migliorare le competenze sociali e civiche in materia di cittadinanza

Traguardo

Diminuire la percentuale degli alunni che non hanno acquisito le competenze sociali e civiche in materia di cittadinanza



Obiettivi formativi prioritari (art. 1, comma 7 L. 107/15)

Obiettivi formativi individuati dalla scuola

- valorizzazione e potenziamento delle competenze linguistiche, con particolare riferimento all'italiano nonché alla lingua inglese e ad altre lingue dell'Unione europea, anche mediante l'utilizzo della metodologia Content language integrated learning
 - potenziamento delle competenze matematico-logiche e scientifiche
 - potenziamento delle competenze nella pratica e nella cultura musicali, nell'arte e nella storia dell'arte, nel cinema, nelle tecniche e nei media di produzione e di diffusione delle immagini e dei suoni, anche mediante il coinvolgimento dei musei e degli altri istituti pubblici e privati operanti in tali settori
 - sviluppo delle competenze in materia di cittadinanza attiva e democratica attraverso la valorizzazione dell'educazione interculturale e alla pace, il rispetto delle differenze e il dialogo tra le culture, il sostegno dell'assunzione di responsabilità nonché della solidarietà e della cura dei beni comuni e della consapevolezza dei diritti e dei doveri; potenziamento delle conoscenze in materia giuridica ed economico-finanziaria e di educazione all'autoimprenditorialità
 - sviluppo di comportamenti responsabili ispirati alla conoscenza e al rispetto della legalità, della sostenibilità ambientale, dei beni paesaggistici, del patrimonio e delle attività culturali
 - alfabetizzazione all'arte, alle tecniche e ai media di produzione e diffusione delle immagini
 - potenziamento delle discipline motorie e sviluppo di comportamenti ispirati a uno stile di vita sano, con particolare riferimento all'alimentazione, all'educazione fisica e allo sport, e attenzione alla tutela del diritto allo studio degli studenti praticanti attività sportiva agonistica
 - sviluppo delle competenze digitali degli studenti, con particolare riguardo al pensiero computazionale, all'utilizzo critico e consapevole dei social network e dei media nonché alla produzione e ai legami con il mondo del lavoro
 - potenziamento delle metodologie laboratoriali e delle attività di laboratorio
- prevenzione e contrasto della dispersione scolastica, di ogni forma di discriminazione e del bullismo, anche informatico; potenziamento dell'inclusione scolastica e del diritto allo studio degli



LE SCELTE STRATEGICHE

Obiettivi formativi prioritari (art. 1, comma 7 L. 107/15)

PTOF 2022 - 2025

alunni con bisogni educativi speciali attraverso percorsi individualizzati e personalizzati anche con il supporto e la collaborazione dei servizi socio-sanitari ed educativi del territorio e delle associazioni di settore e l'applicazione delle linee di indirizzo per favorire il diritto allo studio degli alunni adottati, emanate dal Ministero dell'istruzione, dell'università e della ricerca il 18 dicembre 2014

- valorizzazione della scuola intesa come comunità attiva, aperta al territorio e in grado di sviluppare e aumentare l'interazione con le famiglie e con la comunità locale, comprese le organizzazioni del terzo settore e le imprese



Piano di miglioramento

● Percorso n° 1: IL CURRICOLO DIGITALE DI ISTITUTO

ELENCO DELLE AZIONI PIANO DI MIGLIORAMENTO 2022-2025

1. C OMPETENZE DIGITALI: Il curricolo digitale di istituto
2. FORMAZIONE DOCENTI E INNOVAZIONE DIDATTICA E METODOLOGICA
3. VALORIZZARE LA SCUOLA COME COMUNITA' ATTIVA APERTA AL TERRITORIO

AZIONE 1 . COMPETENZE DIGITALI:

IL CURRICOLO DIGITALE DI ISTITUTO

DESCRIZIONE DEL PROGETTO E PIANIFICAZIONE

La scuola ha definito gli aspetti del curricolo creando uno strumento nel quale si incrociano i traguardi di apprendimento disciplinari con le competenze chiave di cittadinanza. Nel triennio appena concluso l'istituto ha aggiornato il curricolo con la sezione relativa all'Educazione Civica per la quale sono stati creati indicatori e descrittori per la valutazione condivisa dai docenti di sezione, interclasse, classe. La spinta sull'innovazione tecnologica generata dall'introduzione della Didattica a Distanza e della Didattica Digitale integrata ha velocemente creato situazioni di apprendimento nuove che hanno promosso nuove competenze da consolidare e sistematizzare, nella consapevolezza dell'uso dei nuovi strumenti tecnologici (piattaforme, privacy...) Al fine di capitalizzare le esperienze e le competenze si pianificherà la strutturazione di un Curricolo digitale trasversale di istituto a cura dei dipartimenti disciplinari che avranno poi cura di calare trasversalmente, nelle singole programmazioni disciplinari. Ciò al fine di motivare gli alunni fondendo il linguaggio degli strumenti digitali con quello epistemologico delle discipline.

I principali ambiti di intervento saranno:

Alfabetizzazione su informazioni e dati: navigare, ricercare e filtrare dati, informazioni e



contenuti digitali, valutare dati, informazioni e contenuti digitali, gestire dati, informazioni e contenuti digitali;

Comunicazione e collaborazione: interagire attraverso le tecnologie digitali, condividere informazioni attraverso le tecnologie digitali, esercitare la cittadinanza attraverso le tecnologie digitali, collaborare attraverso le tecnologie digitali, netiquette e gestire l'identità digitale;

Creazione di contenuti digitali: sviluppare contenuti digitali, integrare e rielaborare contenuti digitali, copyright e licenze, programmazione;

Sicurezza: proteggere i dispositivi, proteggere i dati personali e la privacy, proteggere la salute e il benessere, proteggere l'ambiente;

Risolvere i problemi: risolvere problemi tecnici, individuare fabbisogni e risposte tecnologiche, utilizzare in modo creativo le tecnologie digitali, individuare divari di competenze digitali.

AZIONE 2 FORMAZIONE DOCENTI

Sottoazione 2a Competenze di sistema: INNOVAZIONE METODOLOGICA

Sottoazione2b Competenze per il 21° secolo : COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

Sotttoazione2c Competenze per una scuola inclusiva : INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

AZIONE 3.

VALORIZZARE LA SCUOLA COME COMUNITA' ATTIVA APERTA AL TERRITORIO

Sottoazione 3a: consolidamento strumenti per la rendicontazione sociale

Sottoazione 3b Integrazione con il territorio e qualità rapporti con le famiglie



Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

○ **Competenze chiave europee**

Priorità

Migliorare le competenze sociali e civiche in materia di cittadinanza

Traguardo

Diminuire la percentuale degli alunni che non hanno acquisito le competenze sociali e civiche in materia di cittadinanza

Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Migliorare l'efficacia degli incontri di dipartimento per la riflessione sugli esiti della rilevazione degli apprendimenti.

Progettazione e realizzazione di griglie di valutazioni comuni per le competenze chiave di cittadinanza.

○



Ambiente di apprendimento

Utilizzare strategie metodologiche più motivanti e innovative.

○ **Inclusione e differenziazione**

Promuovere attività per gruppi di livello all'interno delle classi e a classi aperte.

○ **Orientamento strategico e organizzazione della scuola**

Migliorare la pianificazione degli incontri delle figure strumentali e dello staff per monitorare l'attuazione delle scelte.

○ **Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane**

Utilizzare le competenze acquisite dai docenti e condividerle nell'ottica dello scambio delle buone prassi.

Promuovere la formazione e l'aggiornamento delle professionalità dell'istituto finalizzandole al raggiungimento delle priorità individuate.

○ **Integrazione con il territorio e rapporti con le famiglie**

Organizzare incontri di formazione rivolti alle famiglie anche individuando



competenze professionali all'interno del gruppo genitori o dei docenti

Attività prevista nel percorso: Sottoazione 1a Integrare il curriculum di istituto nelle programmazioni di classe

Destinatari	Docenti
	Studenti

Soggetti interni/esterni coinvolti	Docenti
	Studenti
	Genitori

Responsabile	Prima Fase: ATTIVITA' progettazione di un curriculum digitale di istituto; Seconda Fase: ATTIVITA' Condivisione del curriculum digitale ed integrazione nei modelli di progettazione disciplinare Terza fase ATTIVITA' utilizzo degli strumenti digitali per promuovere la motivazione e l'integrazione dei linguaggi disciplinari
--------------	---

Risultati attesi	Innalzare la qualità delle risposte degli apprendimenti; - Articolare meglio i tempi delle verifiche e potenziare l'equità delle valutazioni grazie a strumenti condivisi; - Potenziare i percorsi formativi e di valorizzazione dei docenti; - Rendere collaborativi i rapporti e migliorare il clima relazionale tra alunni e nelle classi; - Arricchire l'offerta formativa extracurricolare e i rapporti con gli enti e le associazioni territoriali; - Favorire le opportunità di colloquio, potenziare i rapporti scuola-famiglia e curare le proposte culturali e formative per i genitori; - Migliorare e potenziare il piano dell'inclusività.
------------------	---

● **Percorso n° 2: FORMAZIONE DOCENTI E INNOVAZIONE**



DIDATTICA E METODOLOGICA

AZIONE 2.

FORMAZIONE DOCENTI - INNOVAZIONE
DIDATTICA E METODOLOGICA

Sottoazione 2a Competenze di sistema: INNOVAZIONE METODOLOGICA

Sottoazione 2b Competenze per il 21° secolo : COMPETENZE DIGITALI E NUOVI AMBIENTI DI APPRENDIMENTO

Sottoazione 2c Competenze per una scuola inclusiva : INCLUSIONE E PERSONALIZZAZIONE

ANNO SCOLASTICO 2022/23

Insegnante attore e regista: Public Speaking , Story Telling

Classe 3.0 Scuola a prova di futuro

La realtà aumentata nella didattica: metodi e opportunità

Strategie e strumenti digitali per la didattica inclusiva

ANNO SCOL. 2023/24

Motivare gli studenti all'apprendimento attraverso Il Problem Finding

Scuola noiosa, apprendimento difficile: la risposta della creatività

Steam, Tinkering , elettronica e creatività



Robotica educativa di base e robotica educativa avanzata

ANNO SCOL. 2024/25

La classe diventa laboratorio: insegnare in modo attivo con il TEAL(Technology Enhanced Active Learning)

Il gioco nella didattica dell'infanzia e della primaria

La realtà aumentata nella didattica di Idee per la scuola

Formazione e inclusione: evoluzione del docente specializzato

Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

○ **Competenze chiave europee**

Priorità

Migliorare le competenze sociali e civiche in materia di cittadinanza

Traguardo

Diminuire la percentuale degli alunni che non hanno acquisito le competenze sociali e civiche in materia di cittadinanza

Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Curricolo, progettazione e valutazione**

Migliorare l'efficacia degli incontri di dipartimento per la riflessione sugli esiti della rilevazione degli apprendimenti.



Progettazione e realizzazione di griglie di valutazioni comuni per le competenze chiave di cittadinanza.

○ **Ambiente di apprendimento**

Utilizzare strategie metodologiche più motivanti e innovative.

○ **Inclusione e differenziazione**

Promuovere attività per gruppi di livello all'interno delle classi e a classi aperte.

○ **Sviluppo e valorizzazione delle risorse umane**

Utilizzare le competenze acquisite dai docenti e condividerle nell'ottica dello scambio delle buone prassi.

Promuovere la formazione e l'aggiornamento delle professionalità dell'istituto finalizzandole al raggiungimento delle priorità individuate.

● **Percorso n° 3: VALORIZZARE LA SCUOLA COME
COMUNITA' ATTIVA APERTA AL TERRITORIO**

AZIONE 3.

VALORIZZARE LA SCUOLA COME COMUNITA' ATTIVA APERTA AL TERRITORIO



Sottoazione 3a

Fase di PLAN - DESCRIZIONE DEL PROGETTO E PIANIFICAZIONE

Nell'ottica dell'autonomia e dunque anche dell'assunzione di responsabilità delle proprie scelte, in considerazione che la scuola è un sistema formativo che svolge ruolo sociale in sinergia con gli attori del territorio nella quale opera viene individuata la necessità di dotarsi di strumenti creati appositamente per la rendicontazione sociale e il bilancio sociale.

Il bilancio sociale si propone, infatti, di dare conto degli impegni assunti, dell'uso delle risorse, dei risultati conseguiti, degli effetti sociali prodotti nell'ambito di un dialogo tra la scuola e i propri stakeholder (studenti, famiglie, comunità locale, ecc.) finalizzato al miglioramento delle performance.

L'avvio di un percorso verso la rendicontazione sociale costituisce, un'occasione per la scuola per:

- riflettere sistematicamente su se stessa, sui propri valori, obiettivi, missione;
- sentirsi stimolata a promuovere innovazione e miglioramento delle proprie prestazioni;
- identificare i propri stakeholder e attivare con essi momenti di dialogo, confronto, partecipazione, collaborazione.

Fase di DO- REALIZZAZIONE

La fase di realizzazione prevede la formazione e la conoscenza da parte del team che si occupa dell'autovalutazione degli strumenti relativi al CAF Education. Successivamente si passerà alla scelta di quegli strumenti ritenuti più utili per monitorare e poi rendicontare gli obiettivi raggiunti tenendo conto delle scelte intraprese. Successivamente a conclusione del percorso triennale le rilevazioni saranno condivise:

Fase di CHECK - MONITORAGGIO

Tutto il lavoro sarà monitorato circa l'andamento dei singoli processi e sarà cura NIV riferire sulle criticità emergenti per apportare, se necessarie, le misure correttive più opportune.



Il Gruppo di lavoro raccoglierà i dati e li elaborerà per verificare l'efficacia delle azioni per eventuali aggiustamenti in vista del raggiungimento dell'obiettivo finali.

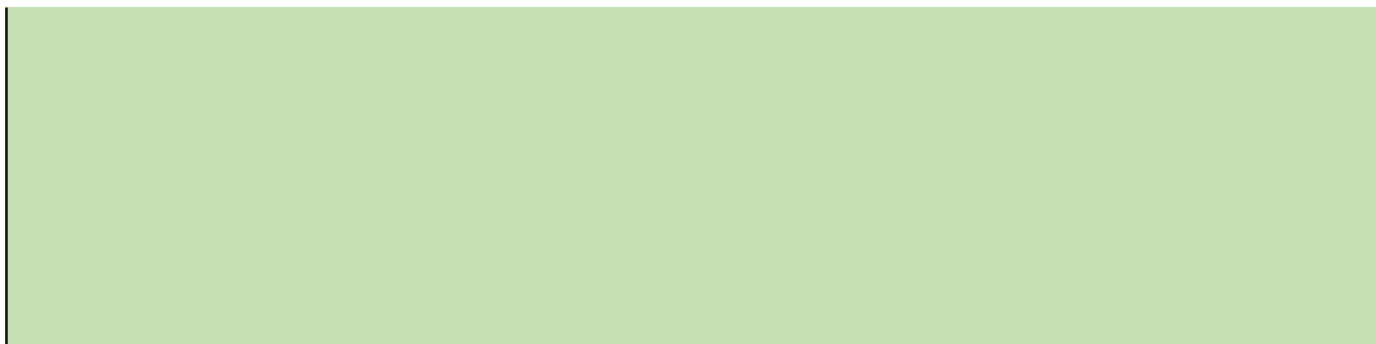
Fase di ACT – RIESAME E MIGLIORAMENTO

Il riesame e il miglioramento prevederà incontri del Gruppo di lavoro con il Dirigente Scolastico, con il Gruppo di Miglioramento e NIV che avranno come scopo quello di ricalibrare il lavoro svolto per il conseguimento degli obiettivi prefissati e per realizzare miglioramenti pianificati della performance dell'Istituzione Scolastica. Negli incontri avrà molta rilevanza la discussione sulle criticità emerse in corso di attuazione del progetto e l'elaborazione di soluzioni in grado di agire sulle criticità e di consentire azioni di feedback per misurare il contributo dello stesso sui risultati attesi.

Alla fine di ogni anno scolastico nel triennio di riferimento il gruppo di lavoro analizzerà i risultati ottenuti nei progetti attuati e valuterà nuovamente le criticità e/o gli aspetti positivi riscontrati per poter attuare ulteriori modifiche di miglioramento, se necessarie, degli stessi obiettivi di processo o individuerà nuove criticità che possano emergere.

Grande importanza sarà data alle considerazioni critiche e alle proposte di integrazione e/o modifica che provengano dal contesto scuola. Priorità assoluta saranno gli esiti ottenuti nelle prove standardizzate

Destinatari	Soggetti coinvolti
Docenti	Docenti
ATA	ATA
Alunni	Alunni
Genitori	Genitori
Territorio	Consulenti esterni



Priorità e traguardo a cui il percorso è collegato

○ **Competenze chiave europee**

Priorità

Migliorare le competenze sociali e civiche in materia di cittadinanza

Traguardo

Diminuire la percentuale degli alunni che non hanno acquisito le competenze sociali e civiche in materia di cittadinanza

Obiettivi di processo legati del percorso

○ **Orientamento strategico e organizzazione della scuola**

Migliorare la pianificazione degli incontri delle figure strumentali e dello staff per monitorare l'attuazione delle scelte.



Principali elementi di innovazione

Sintesi delle principali caratteristiche innovative

Perché innovazione : innovare non significa reinventare ogni volta una disciplina e la sua metodologia. Innovare, secondo noi, è rivedere le abitudini e la quotidianità alla luce delle ricerche e dei risultati di apprendimento più recenti. Nello specifico, non si tratta dunque di riscrivere la didattica della discipline, ma di partire dalle necessità dei nostri alunni (anche in riferimento alle indagini nazionali INVALSI), riferirsi ai curricula e alle migliori esperienze internazionali, selezionare obiettivi e percorsi significativi, sperimentare in un percorso di ricerca – azione rendendo sistematico l’approccio laboratoriale accanto alla lezione frontale, non più prevalente .

Dopo la trasformazione digitale imposta dall' esperienza della Didattica a Distanza occorre senza dubbio capitalizzare le competenze professionali e personali in modo che l’innovazione digitale possa integrarsi nei modelli tradizionali di insegnamento e apprendimento in presenza e promuovere un’educazione più accessibile, inclusiva e in grado di preparare gli studenti di oggi ai lavori del futuro.

Le sfide che il nostro istituto intende accogliere sono:

- lavorare sul curricolo in modo deciso, sistematico per introdurre competenze digitali avanzate
- propagare innovazione digitale al servizio di tutte le discipline contaminandole con nuovi linguaggi, in ottica interdisciplinare
- educare al benessere digitale, ad un uso equilibrato delle risorse digitali
- considerare l'educazione digitale come una delle leve per il raggiungimento di obiettivi sociali quali inclusione, benessere, opportunità per un apprendimento efficace e significativo .



IL SOCIAL EMOTIONAL LEARNING per imparare a stare meglio insieme

Il Social Emotional Learning è una metodologia che mira a costruire competenze personali per muoversi con consapevolezza e sicurezza all'interno della scuola, nelle relazioni interpersonali, nella società. L'approccio metodologico promuove cinque dimensioni nella sfera socio-emotiva, che possono essere esercitate e apprese durante il percorso formativo:

la consapevolezza emotiva

l'autoregolazione emotiva

la capacità di prendere decisioni responsabili

le abilità relazionali

la consapevolezza sociale

È evidente che saper riconoscere e gestire le emozioni, decidere consapevolmente, agire in modo etico e responsabile, può trasformare la scuola in un luogo educativo realmente inclusivo e condiviso. I programmi sono ideati e ritagliati su misura per classi, scuole ed età diverse.

L'approccio al SEL consente di avvicinare bambini e ragazzi ad un apprendimento in chiave socio-emotiva a ogni livello di studio.

LE LINGUE: UN PONTE TRA PASSATO E FUTURO

In una società multischermo, in cui i giovani iniziano ad interagire fin dalla più tenera età con i computer, ci si chiede sempre più spesso che valenza abbia lo studio di lingue "morte" come il latino ed il greco. La tecnologia di per sé, senza l'apporto delle conoscenze storiche, filosofiche e letterarie e senza quella fluidità mentale che si conquista attraverso lo studio del latino e del greco, è destinata a fallire. La cultura classica è da sempre un veicolo privilegiato per leggere il presente e per comprendere che le conquiste dell'umanità non sono definitive, ma occorre vegliare e analizzare ciò che abbiamo realizzato nel corso della storia per crescere e formarci come cittadini, dotati di spirito critico, consapevoli dei propri diritti e doveri.

Lo studio del latino e del greco apre la mente, insegna a ragionare, spiega la logica, aiuta a comprendere meglio l'italiano e tutte le altre lingue su cui hanno influito. Pertanto il nostro istituto propone lo studio della lingua latina nelle classi prime, seconde e terze della scuola secondaria di primo grado e del greco nelle classi terze. Contemporaneamente però l'espandersi di una realtà



sempre più multiculturale porta a ripensare a quali azioni educative e formative siano necessarie per educare le nuove generazioni a crescere in ambienti multilingui e dunque ad inserire il plurilinguismo tra le finalità educative della scuola. Lo sviluppo delle competenze linguistiche rappresenta una condizione indispensabile per la crescita della persona e per l'esercizio della cittadinanza. Pertanto l'apprendimento delle lingue sarà oggetto di specifiche attenzioni da parte del corpo docente in tutti gli ordini scolastici a partire dal primo anno di scuola dell'infanzia. Il nostro istituto da alcuni anni propone un approccio ludico alla lingua straniera già nella scuola dell'infanzia che verrà potenziato con l'arricchimento da parte di un esperto madrelingua. Grande importanza assumono le certificazioni linguistiche, Trinity, Cambridge, Dele, finalizzate alla



Progetto Innovativo sulla Matematica

La proposta del progetto "Prisma" è nata nell'ambito della ideazione e realizzazione di un laboratorio di matematica per l'Istituto Comprensivo 2 Fr. Essa è costituita da una serie di giochi veri e propri da fare con la classe o gruppi di alunni e da una serie di problemi che trovano la loro utilizzazione migliore se vengono intesi come episodi di un'attività di laboratorio di matematica, ma che possono anche essere usati in forma episodica come introduzione a nuovi argomenti o come verifica del livello di consapevolezza raggiunto dagli studenti a proposito di taluni nodi centrali della matematica.

ATTIVITÀ :

- Individuare la matematica in artefatti (scontrini fiscali, cartelloni pubblicitari, etichette, tessera punti, ecc..) utilizzando le conoscenze, gli interessi e le curiosità extrascolastiche degli allievi
- Interpretare la realtà in cui siamo immersi e capirne i messaggi, i codici e le regole
- Costruire situazioni-problema
- Argomentare sui procedimenti e i risultati



- Discutere sulle diverse strategie

- Condividere un testo collettivo

Modalità operative

Scuola Secondaria di 1° Grado

a) CLASSI APERTE

Azioni formative laboratoriali per classi parallele per un periodo modulare di due mesi con tre docenti. La possibilità di interagire anche con docenti diversi dal proprio sarà un'occasione di confronto con differenti modalità comunicative ed operative. L'incontro di ragazzi provenienti da classi diverse offre occasioni di confronto, socializzazione, integrazione. Le classi aperte permettono, infatti, di liberare molte energie creative, sia negli insegnanti che negli studenti.

b) PEER TUTORING

Gruppi che lavorano su un argomento specifico e in cui coesistono alunni con diversi livelli di apprendimento sulle tematiche.

c) LABORATORI SUL METODO DI STUDIO

Gruppi di alunni con difficoltà nel metodo di studio che si confrontano tramite un altro alunno- tutor e/o docente sui metodi di studio più efficaci.

d) GRUPPO DI RICERCA

Gruppi di alunni che svolgono attività autonoma di ricerca su internet/libri per approfondire o comprendere meglio tematiche scolastiche.

e) CLASSI CAPOVOLTE

Studio individuale a casa e a scuola, discussioni ed esercitazioni con lavori di gruppo strutturati. Tale metodologia punta a far lavorare l'alunno a casa, in autonomia, leggendo i testi proposti dal docente e favorendo la ricerca. Il ruolo del docente ne risulta trasformato: il suo compito diventa quello di guidare l'allievo nell'elaborazione attiva e nello sviluppo di compiti complessi.

Strategie didattiche innovative

A) Outdoor Training – Trasportarsi all'esterno



Sviluppare nei gruppi l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico coinvolgendo gli studenti in un ambiente e in situazioni diverse da quelle quotidiane costringendoli a pensare e ad agire fuori dai normali schemi mentali e dai condizionamenti quotidiani.

B) Favorire l'abitudine a lavorare in team.

Proporre situazioni dove poter sviluppare un insieme di processi per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche .

IL DEBATE

Il Debate è una metodologia riferita alla capacità di argomentare e contro argomentare, che permette di acquisire competenze trasversali (le cosiddette "life skill", saper risolvere i problemi - saper prendere decisioni - creatività - senso critico - autoconsapevolezza - capacità relazionali - comunicazione efficace - gestione delle emozioni - gestione dello stress - empatia, così come dettagliate dall'OMS1. Il Debate può essere disciplina curricolare (come nel mondo anglosassone), oppure metodologia trasversale e consiste in un confronto nel quale due squadre (composte ciascuna di due o più studenti) sostengono e controbattono un'affermazione o un argomento dato dall'insegnante, favorendo il cooperative learning e la peer education non solo tra studenti, ma anche tra docenti e tra docenti e studenti. Il Debate affonda le radici nell'oratoria classica. Se si guarda alla storia dell'arte del parlare è necessario sottolinearne non solo l'origine classica, ma, allo stesso tempo, il suo legame intrinseco con l'esercizio democratico della parola come espressione stessa dell'identità sia personale che civile. Nel Medioevo il curriculum scolastico è caratterizzato dal trivio (grammatica, retorica e dialettica), su cui si fondano le facoltà linguistiche espressive e speculative della modernità. Nel Debate l'argomento individuato può essere sia tra quelli previsti dalle discipline curricolari, sia un argomento non convenzionale, convincente, spesso provocatorio. Dal tema scelto prende il via un vero e proprio dibattito, una discussione formale, non libera, dettata da regole e tempi precisi, per preparare la quale sono necessari esercizi di documentazione ed elaborazione critica. Il Debate permette agli studenti di imparare a cercare e selezionare le fonti, sviluppare competenze comunicative, autovalutarsi e migliorare la propria consapevolezza culturale e, non ultimo, la propria autostima. Il Debate allena la mente a considerare posizioni diverse dalle proprie e a non fossilizzarsi su personali opinioni, sviluppa il pensiero critico, allarga i propri orizzonti e arricchisce il personale bagaglio di competenze. Acquisire "life skill" da giovani permetterà, una volta adulti, di esercitare consapevolmente un ruolo attivo in ogni processo decisionale.



Aree di innovazione

○ PRATICHE DI INSEGNAMENTO E APPRENDIMENTO

PROGETTO LABEL (LABORATORIO DI EDUCAZIONE LOGICA)

Tra gli elementi di innovazione delle pratiche didattiche proposte dall'istituto vi è senza dubbio l'iniziativa laboratoriale per la promozione delle capacità logiche. Acquisire competenze e capacità logiche è divenuto fondamentale, considerato il ruolo che queste rivestono nelle modalità di apprendimento di tutte le discipline e soprattutto nel vivere quotidiano. La logica è una scienza che si prefigge di ricercare le forme corrette del ragionamento, di stabilire in che modo da una o più proposizioni sia possibile dedurre logicamente altre proposizioni. È importante comunque considerare la logica come un metodo, un atteggiamento mentale per esplorare il mondo concreto che ci circonda e, in



prima istanza, il linguaggio comune dal quale non si può prescindere per comunicare. Nell' avviare un progetto per l'insegnamento della logica è stato necessario innanzitutto individuare una serie di punti che costituiscono dei veri e propri ostacoli nel passaggio da un livello intuitivo ad un livello di consapevolezza nell' uso del linguaggio. Essi si ritrovano spesso nell' ampia gamma di significati che la lingua comune attribuisce a molte parole di cui si fa uso nelle singole discipline che rendono confuso e poco chiaro il discorso.

Dopo una fase di studio e discussione nei singoli dipartimenti, premessa necessaria per la stesura di un percorso condiviso, si è proceduto nel primo anno di sperimentazione (2017/18) a limitare l'intervento nelle ultime classi (Scuola Infanzia) e nelle classi prime (Scuola Secondaria di primo grado), affrontando solo una parte dei problemi. Per il triennio futuro il Progetto Sperimentale di Logica LabEL (Laboratorio di Educazione Logica) "EDUCARE A RAGIONARE" che coinvolge i tre ordini di scuola si pone come obiettivo principale quello di aiutare i ragazzi a ragionare sui dinamismi della lingua italiana, del linguaggio matematico e di qualsiasi altro linguaggio specifico, di stimolare lo sviluppo cognitivo dell'alunno aiutandolo a costruire ragionamenti deduttivi propri della logica, rendendo chiari i collegamenti che accrescono l'apertura mentale e portano alla soluzione di problemi. L'azione verrà condotta attraverso un percorso di ricerca-azione per il quale si è ritenuto necessario un'azione formativa specifica.

Progetto Innovativo sulla Matematica

La proposta del progetto "Prisma" è nata nell'ambito della ideazione e realizzazione di un laboratorio di matematica per l'Istituto Comprensivo 2 Fr. Essa è costituita da una serie di giochi veri e propri da fare con la classe o gruppi di alunni e da una serie di problemi che trovano la loro utilizzazione migliore se vengono intesi come episodi di un' attività di laboratorio di matematica, ma che possono anche essere usati in forma episodica come introduzione a nuovi argomenti o come verifica del livello di consapevolezza raggiunto dagli



studenti a proposito di taluni nodi centrali della matematica.

Premessa:

Perché innovazione: innovare non significa reinventare ogni volta una disciplina e la sua metodologia. Innovare, secondo noi, è rivedere le abitudini e la quotidianità alla luce delle ricerche e dei risultati di apprendimento più recenti. Nello specifico, non si tratta dunque di riscrivere la didattica della matematica, ma di partire dalle necessità dei nostri alunni (anche in riferimento alle indagini nazionali INVALSI), riferirsi ai curricula e alle migliori esperienze internazionali, selezionare obiettivi e percorsi significativi, sperimentare in un percorso di ricerca – azione rendendo sistematico l’approccio laboratoriale accanto alla lezione frontale, non più prevalente.

ATTIVITÀ:

- Individuare la matematica in artefatti (scontrini fiscali, cartelloni pubblicitari, etichette, tessera punti, ecc..) utilizzando le conoscenze, gli interessi e le curiosità extrascolastiche degli allievi
- Interpretare la realtà in cui siamo immersi e capirne i messaggi, i codici e le regole
- Costruire situazioni-problema
- Argomentare sui procedimenti e i risultati
- Discutere sulle diverse strategie
- Condividere un testo collettivo

Modalità operative

Scuola Secondaria di 1° Grado

a) CLASSI APERTE



Azioni formative laboratoriali per classi parallele per un periodo modulare di due mesi con tre docenti. La possibilità di interagire anche con docenti diversi dal proprio sarà un'occasione di confronto con differenti modalità comunicative ed operative. L'incontro di ragazzi provenienti da classi diverse offre occasioni di confronto, socializzazione, integrazione. Le classi aperte permettono, infatti, di liberare molte energie creative, sia negli insegnanti che negli studenti.

b) PEER TUTORING

Gruppi che lavorano su un argomento specifico e in cui coesistono alunni con diversi livelli di apprendimento sulle tematiche.

c) LABORATORI SUL METODO DI STUDIO

Gruppi di alunni con difficoltà nel metodo di studio che si confrontano tramite un altro alunno-tutor e/o docente sui metodi di studio più efficaci.

d) GRUPPO DI RICERCA

Gruppi di alunni che svolgono attività autonoma di ricerca su internet/libri per approfondire o comprendere meglio tematiche scolastiche.

e) CLASSI CAPOVOLTE

Studio individuale a casa e a scuola, discussioni ed esercitazioni con lavori di gruppo strutturati. Tale metodologia punta a far lavorare l'alunno a casa, in autonomia, leggendo i testi proposti dal docente e favorendo la ricerca. Il ruolo del docente ne risulta trasformato: il suo compito diventa quello di guidare l'allievo nell'elaborazione attiva e nello sviluppo di compiti complessi.

SCUOLA PRIMARIA

Partecipazione a giochi matematici (Matingioco)

Un gruppo di alunni per ogni classe quarta e quinta primaria dell'Istituto verrà iscritto ai **Campionati junior** che **mateinitaly** organizza con la collaborazione del Centro PRISTEM dell'Università Bocconi e del Centro "matematita" dell'Università degli Studi di Milano.

Strategie didattiche innovative

A) Outdoor Training – Trasportarsi all'esterno



Sviluppare nei gruppi l'attitudine necessaria a lavorare in modo strategico coinvolgendo gli studenti in un ambiente e in situazioni diverse da quelle quotidiane costringendoli a pensare e ad agire fuori dai normali schemi mentali e dai condizionamenti quotidiani.

B) Favorire l'abitudine a lavorare in team.

Proporre situazioni dove poter sviluppare un insieme di processi per analizzare, affrontare e risolvere positivamente situazioni problematiche.

CLASSIC@MENTE

Dallo scorso anno scolastico l'istituto ha proposto la scelta di utilizzare la decima ora di approfondimento di italiano per avviare lo studio della Lingua Latina nella scuola secondaria di primo grado finalizzando l'azione didattica allo studio della lingua e delle principali strutture linguistiche.

LET'S DEBATE DIBATTITO E CONFRONTO PER UNA CIVILE CONVIVENZA

Il debate è un efficace metodo didattico capace di favorire l'apprendimento in modo autentico: gli studenti sono infatti responsabili della costruzione dei concetti e dei ragionamenti impiegati nei loro discorsi, partecipando attivamente in un contesto specifico, in cui ogni membro del gruppo assume un ruolo specifico. Oltre che essere una diversa ed efficace modalità di apprendimento, il debate promuove negli studenti le fondamentali competenze di cittadinanza, la quale disciplina oggi, è affidata a tutti i docenti in una dimensione trasversale che abbracci le varie materie e tutte le attività scolastiche.



Questa metodologia si inserisce pienamente nella promozione del concetto di “ambiente di apprendimento”, ovvero un nuovo modo di intendere il “fare scuola”, nel quale il docente abbandona il ruolo tradizionale di chi trasmette conoscenza a chi non sa, ma diventa il facilitatore e la guida di un apprendimento costruito attivamente dal soggetto, in maniera collaborativa all'interno di un gruppo, a partire da un problema reale, con l'obiettivo di acquisire competenze significative. Promuovere l'organizzazione di ambienti di apprendimento innovativi, flessibili e inclusivi è, dal punto di vista pedagogico, oggi quanto mai essenziale, affinché la scuola risponda in maniera coerente alle sfide che la società ci pone.

○ SPAZI E INFRASTRUTTURE

PROGETTO EDUCARE AI MEDIA CON I MEDIA PER UN PENSIERO CREATIVO, CRITICO E CIVICO

SCUOLA DELL'INFANZIA: UNA FINESTR@ SUL MONDO

Il progetto è proposto come un primo approccio alla multimedialità di tipo ludico – creativo. E' stato pensato per permettere ai bambini dell'ultimo anno della scuola dell'infanzia di fare le prime “esplorazioni” dei new media, anche a scuola, e per svolgere svariate attività interagendo attivamente con questi strumenti in modo giocoso e divertente. Lo scopo principale è quello di utilizzare strategie diversificate e molteplici che conducono all'utilizzo dei nuovi media in un contesto didattico-educativo adeguato alle esigenze dei bambini, favorendo il passaggio del pensiero concreto a quello simbolico, supportandone la maturazione delle capacità di attenzione, riflessione, analisi creativa, attraverso la



progettazione di esperienze significative a livello affettivo, cognitivo, metacognitivo e relazionale. E' un progetto che avvicina i bambini alla realta' interattiva multimediale e all'utilizzo del computer mediante una modalita' divertente e giocosa con personaggi simpatici che accompagnano i bambini alla sperimentazione e alla scoperta del computer come strumento di gioco e di apprendimento. un laboratorio di alfabetizzazione informatica nella scuola dell'infanzia si direziona nell'ottica della scoperta, del gioco e della curiosita'.

CODING E ROBOTICA CREATIVA: IL *TINKERING*

I computer sono diventati parte della nostra vita quotidiana, mutandola radicalmente e trasformando per molte persone i luoghi di lavoro, le scuole, le case. La stessa cosa sta accadendo con i robot che, sempre più spesso, in forme diverse, direttamente o indirettamente, entrano nella nostra vita di tutti i giorni. La robotica educativa permette di far lavorare in gruppo docenti e alunni per apprendere in modo divertente e creativo come utilizzare tecniche costruttive e di programmazione. La robotica educativa è interdisciplinare, e coinvolge le seguenti discipline: Matematica, Scienze, Tecnologia, Informatica. La programmazione (coding) è un'attività fondamentale della robotica educativa: i robot devono seguire le istruzioni impartite attraverso un programma (codice o *code*) E' collaborativa in quanto permette di lavorare in gruppo. E' inclusiva perché permette di coinvolgere tutto il gruppo classe. Il "*tinkering*" è una palestra per aspiranti *maker* che insegna a "pensare con le mani", un metodo educativo per avvicinare bambini e ragazzi allo studio delle materie STEM (Scienze, Tecnologia, Ingegneria, Matematica) in modo pratico, giocando. Il *tinkering* è una forma di apprendimento informale in cui si impara facendo. Questo metodo incoraggia a sperimentare, stimola l'attitudine alla risoluzione dei problemi e insegna a lavorare in gruppo, a collaborare per il raggiungimento di un obiettivo. Lo scopo del *tinkering* è realizzare oggetti di vario genere utilizzando materiali di recupero (anche se non sempre è così), facilmente reperibili anche in casa. Scatole, bicchieri, fogli di carta, pezzi di legno, fili metallici, involucri di plastica sono solo alcuni degli "ingredienti" che servono per mettersi all'opera. Le cose che si possono costruire sono tantissime: circuiti elettrici, piccoli robot, giocattoli meccanici, piste per biglie, meccanismi di reazione a catena, sculture.



Iniziativa previste in relazione alla «Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

Progetti dell'istituzione scolastica



Scuole 4.0: scuole innovative e laboratori

● Progetto: DINAMICI E APERTI AL FUTURO

Titolo avviso/decreto di riferimento

Piano Scuola 4.0 - Azione 1 - Next generation class - Ambienti di apprendimento innovativi

Descrizione del progetto

Il nostro Istituto, dopo aver verificato la situazione generale degli spazi, intende ripensare l'organizzazione e la sistemazione, a partire dalla dotazione di arredi, che dovranno essere modulari e flessibili, per consentire rapide riconfigurazioni o trasformazioni delle aule e degli spazi prossimali. Poi insistendo sul concetto di on-life tutta la progettazione dell'investimento all'interno della scuola dovrà tener conto della dimensione digitale dello stesso e delle metodologie che, all'interno di questi spazi, dovranno trovar voce. L'ambiente di apprendimento così concepito è uno spazio che non si appiattisce più alla sola didattica frontale ma che promuove la didattica attiva e collaborativa e che quindi dovrà includere accesso a contenuti digitali e software, dispositivi innovativi. Ogni ambiente diventerà così un ecosistema inclusivo e flessibile che integra tecnologie e pedagogie innovative

Importo del finanziamento

€ 212.371,47



LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla
«Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

PTOF 2022 - 2025

Data inizio prevista

01/01/2023

Data fine prevista

31/12/2024

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Le classi si trasformano in ambienti di apprendimento innovativi grazie alla Scuola 4.0	Numero	29.0	0



Didattica digitale integrata e formazione sulla transizione digitale del personale scolastico

● Progetto: Animatore digitale: formazione del personale interno

Titolo avviso/decreto di riferimento

Animatori digitali 2022-2024

Descrizione del progetto

Il progetto prevede lo svolgimento di attività di animazione digitale all'interno della scuola, consistenti in attività di formazione di personale scolastico, realizzate con modalità innovative e sperimentazioni sul campo, mirate e personalizzate, sulla base dell'individuazione di soluzioni metodologiche e tecnologiche innovative da sperimentare nelle classi per il potenziamento delle competenze digitali degli studenti, anche attraverso l'utilizzo della piattaforma "Scuola futura". Le iniziative formative si svolgeranno sia nell'anno scolastico 2022-2023 che nell'anno scolastico 2023-2024 e si concluderanno entro il 31 agosto 2024. E' previsto un unico intervento che porterà alla formazione di almeno venti unità di personale scolastico tra dirigenti, docenti e



LE SCELTE STRATEGICHE

Iniziative previste in relazione alla
«Missione 1.4-Istruzione» del PNRR

PTOF 2022 - 2025

personale ATA, insistendo anche su più attività che ,dove opportuno, potranno essere trasversali alle figure professionali coinvolte. Le azioni formative realizzate concorrono al raggiungimento dei target e milestone dell'investimento 2.1 "Didattica digitale integrata e formazione alla transizione digitale per il personale scolastico" di cui alla Missione 4 - Componente 1 - del Piano nazionale di ripresa e resilienza, finanziato dall'Unione europea - Next Generation EU, attraverso attività di formazione alla transizione digitale del personale scolastico e di coinvolgimento della comunità scolastica per il potenziamento dell'innovazione didattica e digitale nelle scuole.

Importo del finanziamento

€ 2.000,00

Data inizio prevista

01/01/2023

Data fine prevista

31/08/2024

Risultati attesi e raggiunti

Descrizione target	Unità di misura	Risultato atteso	Risultato raggiunto
Formazione di dirigenti scolastici, docenti e personale amministrativo	Numero	20.0	0